

ми розділами здійснювалася разом із працівниками Головного фінансового управління м. Києва, що дало змогу придати навчальному посібнику практичну спрямованість.

Структура навчального посібника дозволяє студентам попередньо ознайомитися з текстами лекційного матеріалу у графічному та табличному вигляді, робити відповідні робочі записи під час прослуховування лекцій. До того ж, для полегшення роботи студентів у посібнику наведено нормативно-правову базу, що регламентує фінансову діяльність на місцевому рівні, а також надано статистичні данні щодо стану місцевих фінансів за останні п'ять років.

Для викладачів, які читають курс лекцій з цієї дисципліни на-

[Metadata, citation and](#)

of Vadym Hetman Kyiv National Economic University

ріалу дозволить суттєво оптимізувати й урізноманітнити навчальний процес, здійснюючи об'ємне викладення матеріалу в систематизованому виді.

Усе це, на думку авторів, дасть студентам змогу комплексно та більш цілеспрямовано підійти до вивчення дисципліни «Місцеві фінанси», змістовно підготуватись до майбутньої роботи у фінансових органах та установах. Знання особливостей функціонування місцевих фінансів важливі не тільки спеціалістам місцевих служб і фінансовим робітникам, а й усім, хто працює в цій сфері та пов'язаних з нею галузях. Оволодіння сучасними технологіями ефективної організації місцевих фінансів, розробки та виконання місцевих бюджетних програм є однією з найважливіших складових підготовки кваліфікованих економічних кадрів.

*Веретнов В. І., старш. викл.
кафедри страхування*

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР ПРИ ВИКЛАДАННІ СТРАХУВАННЯ

При викладанні дисципліни страхування якість засвоєння матеріалу визначається ступенем зацікавленості студентів у предметі, а також засобами які використовують викладачі при проведенні семінарів, практичних занять, читанні лекцій тощо.

До таких заохочувальних заходів педагоги, психологи освітньої сфери відносять різноманітні інтелектуальні ігри. Сучасна філософія поділяє наш розум на три складові — це аналітичний, емоційний і соціальний інтелект, які пов'язані з відповідними необхідними компетенціями менеджерів, економістів, фінансистів. Серед інтелектуальних ігор які можна використовувати для розвитку вищезазначених компетенцій в основний час практичних занять та на лекціях можна виділити такі, як «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли? у сфері страхування та ризик-менеджменту», «страховий аукціон», «страховий контакт», «страховий крокодил». У додатковий час на консультаціях на факультативних заняттях можна використовувати таку гру, як «Кеш-флоу 202», яка грається більше ніж 3 години.

Важливим фактором досягнення навчальних (мобілізація та прояв знань, умінь, навичок студентів та отримання оцінок) та емоційних (отримання задоволення від гри) цілей у грі є методична та методологічна підготовка викладача, тобто написання правил гри та уявлення того як її треба проводити.

Отже спробуємо дати короткий опис кожної гри з методики підготовки, методології проведення та оцінювання.

Загальні правила. Для кожної гри викладач повинен прописати правила гри, вказати її цілі та задачі, систему оцінювання. Бажано довести ці правила до студентів перед грою. Щоб заощадити час на ознайомлення з правилами гри на семінарі можна їх розмістити на безкоштовному блозі викладача на таких ресурсах як www.blox.ua, www.blogspot.com, www.worldpress.com, www.ucoz.ru. Для цього достатньо мати власну поштову електронну скриньку, зареєструватися, потім розмістити у новій замітці правила.

1. Брейн-ринг і Що? Де? Коли? У сфері страхування ризик-менеджменту, надалі БР і ЩДК.

Ці дві гри вони споріднені і є аналогами відомих телевізійних інтелектуальних ігор. Різниця між ними лише в методології надання відповідей у швидкості та точності надання відповідей. У БР вони усні і грають одночасно дві команди по 3—6 студентів, задача дати правильну відповідь швидше ніж інша команда. Для гри потрібен у двох команд два телефони з різними мелодіями. Після того як викладач прочитав питання і сказав час пішов, команда якщо знає правильну відповідь натискає на телефон і запускає мелодію. Якщо відповідь неправильна, то у іншої команди є 30 секунд на обміркування та пошук відповіді. Кожне питання це 1 очко. Гра іде до 5 очок. Тобто максимум може бути 9 турів питань. Проте на практиці може бути ситуація, коли жодна ко-

манда не відповіла на питання, то наступний раунд розігрується на одне очко більше але не більше 4 очок. у ЩДК відповіді надаються письмово і викладач читає спочатку, неправильні відповіді, потім правильні, і фіксує результати в таблиці де рядки це команди, а стовпчики це тури — 8—12 турів питань. Зазвичай встановлюється обмеження 1 хвилина, але якщо завдання складне наприклад задача, то це може бути 2, 3 хвилини. Якщо викладач веде на потоку, наприклад в 4—6-ти групах, то він може на своїй консультації організувати фінальну гру серед переможців команд у групах. Важливим фактором це створення власного банку питань. Якщо для потоку в 6 груп потрібно 72 питання, а для проведення потім на консультації викладача чемпіонату серед груп якщо буде два полу фінали і фінал то іще 36 питань.

Оцінювання студентів при цьому у БР залежно від кількості очок це один підхід 1, 2 — 6 балів, 3, 4 — 8 і 5 очок це 10 балів. Другий підхід оцінювання це по кількості неправильних відповідей 0,1 — 10, 2, 3 — 8 балів 4 і більше це 6 балів. Оцінювання у ЩДК проводиться таким чином команда що перемогла отримує 10 балів, команда що зайняла останнє місце — 6 балів, решта команд отримує по 8 балів. Середня тривалість БР і ЩДК 1 година 1,10 хв.

2. Гра «Страховий аукціон» передбачає щоб студенту останньому вгадати поняття з певного роду і отримати 10 балів. Наприклад назвати 20 перших страхових компаній по збору страхових премій. Той хто останній назвав 20 компанію, що входить до топ-20 страховиків той і виграв. Середня тривалість гри — 10 хвилин.

3. Гра «Страховий контакт» передбачає відгадування слів зі страхової тематики, яке задає викладач спочатку, а потім той, хто виграє наступний тур. Оцінювання таким чином якщо один студент відгадав одне слово це 6 балів, 2 слова це вісім балів і 3 слова це 10 балів. Середня тривалість гри 30—40 хвилин.

4. Гра «Страховий крокодил» треба вгадати слово зі сфери страхування або наприклад назву страхової компанії що показує студент. Завдання може давати або викладач, або студент. Студенти видають певні версії, студент що показує може тільки показувати не мовлячи ні слова. Студент який відгадав один раз отримує 6 балів, двічі 8 балів, тричі і більше 10 балів. Середня тривалість гри 30—40хвилин.

5. Гра «Кеш флоу 202». Цілі гри: вирватись з маленького кола на великий, досягти фінансової незалежності, а потім фінансової свободи, здійснити свої мрії або самотужки або в команді. Гра

існує у двох варіантах перший на комп'ютері, другий на столі. Кількість учасників гри 6 студентів.

Особливості гри «Кеш флоу 202» допомагають оволодінню навичками по управлінню власними ризиками, інвестуванням, кредитування, бух обліку, бюджетуванню.

Середня тривалість гри 3 години 20 хвилин.

Підсумовуючи, слід зазначити, що використання наведених інтелектуальних ігор при викладанні страхування привертають увагу студентів, значно підвищуються їх активність як при підготовці домашніх завдань, так і на практичних заняттях, що має позитивні наслідки покращення якості знань, умінь, навичок, підвищення рівня аналітичних, соціальних та емоційних компетенцій майбутніх працівників бізнесу.

*Гладченко Л., канд. екон. наук, доцент
кафедри фінансів,
Радзієвська В., канд. екон. наук, доцент
кафедри фінансові ринки*

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕДЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ЗАНЯТЬ: МІЖКАФЕДРАЛЬНИЙ ПІДХІД (НА ПРИКЛАДІ ДИСЦИПЛІН «ФІНАНСИ» І «КОРПОРАЦІЯ НА ФІНАНСОВОМУ РИНКУ»)

Університетська освіта відігравала і продовжує відігравати провідну роль у забезпеченні інноваційної складової економічного розвитку держави. При проведенні інноваційної діяльності відбувається взаємодія держави, приватного сектору та університетів. Інновації за своїм характером є динамічним процесом, пов'язаним з подальшим рухом вперед і тому, оскільки, всім життєвим процесам та сферам життя притаманний цей рух, остільки і інновації пронизують всі сфери суспільно-економічного життя.

В рамках забезпечення застосування інноваційних технологій ведення навчальних занять з метою активізації процесу навчання та залучення студентів старших курсів до науково-педагогічної діяльності проводяться в контексті міжкафедрального підходу відповідні заняття з застосуванням тренінгових і ігрових методик